

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Model Pembelajaran ADDIE

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran ADDIE

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran sebagai pola intraksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan apa saja yang harus dilakukan guru, yakni menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan peserta didik serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Sagala menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.<sup>6</sup> Hal yang senada juga dikemukakan oleh Joice & Weil menambahkan bahwa model pembelajaran sebagai suatu pola atau desain yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi

---

<sup>6</sup>Sagala Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2005), h. 77.

pentunjuk kepada pengajar di kelasnya.<sup>7</sup> Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek yang belum, sedang dan setelah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung di dalam proses belajar mengajar.<sup>8</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian atau pola yang direncanakan untuk mengatur proses pembelajaran maupun lingkungan pembelajaran yang digunakan dalam kelas agar tujuan dapat tercapai. Menurut Amri, model pembelajaran 2013 memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki model pembelajaran yang lain. Ciri – ciri tersebut yaitu :

“(1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar ( tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan belajar itu tercapai”.<sup>9</sup>

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam pembelajaran peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama sebab mencakup pola atau perencanaan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran dikelas secara efektif

<sup>7</sup>Sagala Syaiful, *Konsep dan Makna...*, h. 78.

<sup>8</sup>Benny. A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2013), h.

11.

<sup>9</sup>Sagala Syaiful, *Konsep dan Makna .....*, h. 74.

dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Model-model pembelajaran memiliki banyak variasi diantaranya model *ADDIE*.

Model *ADDIE* ini merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisonal (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran *online*.<sup>10</sup> Model *ADDIE* adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana posesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.<sup>11</sup>

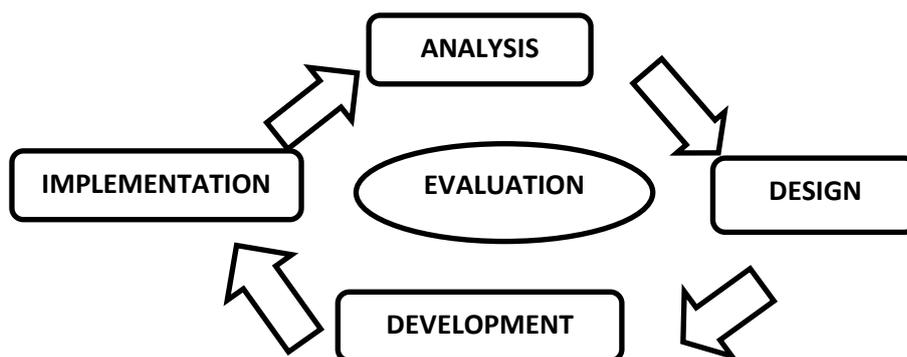
Adapun mengenai asal-usul model *ADDIE* ini tidak diciptakan oleh seseorang namun awalnya merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Model *ADDIE* ini sinonim dengan istilah *Instruktional System Development (ISD)*.<sup>12</sup>



<sup>10</sup> Mulyatiningsih, E. 2016. *pengembangan-model-pembelajaran.pdf*. Retrieved 27 Agustus, 2018, from <http://staff.uny.ac.id>: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>

<sup>11</sup> Rahman, Muhammad, dan Sofan, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*,( Jakarta: Prestasi Pustakaraya,2013), h.45

<sup>12</sup> Novan Ardi Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*,(Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), h.42



Gambar 1 tahapan ADDIE

Dari skema model di atas dapat kita ketahui bahwa terdapat beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan evaluasi model ADDIE ini. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

#### a) Analisis

Analisis dalam model ADDIE merupakan langkah pertama dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Peterson mengatakan bahwa dalam fase ini yang menjadi perhatian utama bagi perancang adalah target pembelajarannya.<sup>13</sup> Ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu pembelajar, pembelajaran, serta media (*online*) untuk menyampaikan bahan ajarnya. Langkah-langkah dalam fase analisis ini yaitu: menganalisis pembelajaran, menentukan materi ajar, menentukan standar kompetensi yang akan dicapai dan menentukan media yang akan digunakan.<sup>14</sup>

#### b) Desain

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Perancangan dilakukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam fase analisis. Fase perancangan adalah analog dengan pembuatan silabus. Dalam

<sup>13</sup> <http://Ervindasabila.blogspot.co.id/p/vbehaviorur/defaultvml-o.html>

<sup>14</sup> *Ibid*

silabus tersebut harus memuat informasi kontak, tujuan-tujuan pembelajaran, persyaratan kehadiran, kebijakan keterlambatan pekerjaan, jadwal pe, belajar, pengarahan, alat bantu komunikasi, kebijakan teknologi, serta desain antar muka untuk pembelajaran online.<sup>15</sup> Dalam fase perancangan termasuk di dalamnya kegiatan mengidentifikasi tujuan -tujuan,menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, menentukan tujuan - tujuan tersebut dinilai serta memilih bentuk penilaiannya.<sup>16</sup>

### c) Pengembangan

Fase ini merupakan fase produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam fase perancangan menjadi nyata. Kegiatan dalam fase ini diantaranya adalah:membuat objek-objek belajar seperti dokumen tes, animasi, gambar, video dan sebagainya, serta membuat dokumen-dokumen tambahan yang mendukung.<sup>17</sup>

### d) Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal.jika penataan lingkungan atau seting tertentu tersebut juga harus ditata.barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal. Pada fase ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh

<sup>15</sup> Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik dan Prosedur*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h.12

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> Didi Supriyadi dan Deni Dermawan, *Komunikasi Pembelajaran*, (Surabaya: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h.95

pembelajar. Kegiatan yang dilakukan dalam fase ini adalah mempersiapkan dan memsarkannnya ke target pembelajar.<sup>18</sup>

#### e) Evaluasi

Evaluasi dapat dilakukan dalam dua tahap bentuk evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama dan diantara fase-fase tersebut. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah versi terakhir diterapkan dan bertujuan untuk menilai keefekifan pembelajaran secara keseluruhan.

### 2. Karakteristik Model Pembelajaran ADDIE

Metode pengajaran yang dilaksanakan dalam model ADDIE meliputi melaksanakan studi kasus, diskusi pemikiran kritis, pembelajaran berbasis masalah, proyek laboratorium, inkuiri terbimbing. Banathy menyatakan sistem pada model ADDIE merupakan satu kesatuan yang terintegrasi dari setiap elemen yang berinteraksi satu sama lain. Sistem memiliki: (1) saling bergantung satu sama lain, artinya tidak ada unsur-unsur yang terpisah dari sistem, (2) *sinergistic*, artinya semua unsur dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan unsur tersebut berjalan sendiri-sendiri, (3) dinamis, artinya sistem dapat berubah mengikuti kondisi lingkungan, dan (4) *cybernetic*, artinya unsur-unsur melakukan komunikasi secara efisien.<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Putra, Asep Sutisna *Model Pembelajaran*, <https://asepsutisna.wordpress.com/> 26 Oktober 2009. Diakses tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>19</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 81.

Beberapa desain proses pembelajaran sistematis telah dianjurkan. Semua proses mengikuti unsur-unsur penting dalam pembelajaran, yaitu: digunakan untuk menganalisis permasalahan dari keperluan rancangan solusi sampai pada penilaian, melalui desain dapat mencapai sasaran hasil belajar yang telah ditetapkan, mengembangkan kegiatan eksperimen yang telah direncanakan, menerapkan atau mencari bukti ilmiah yang berkaitan dengan hipotesis yang telah dikembangkan, dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan sebagai bahan revisi hipotesis yang telah ditetapkan.

Peranan guru dalam proses pembelajaran begitu penting. Ketika ilmu pengetahuan masih terbatas, ketika penemuan teknologi belum berkembang sampai sekarang ini, maka peranan utama guru di sekolah adalah menyampaikan ilmu pengetahuan sebagai warisan kebudayaan masa lalu yang dianggap berguna sehingga harus dilestarikan. Sehingga guru disebut sebagai sumber belajar (*learning resources*) bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar apa yang dicontohkan oleh guru. Oleh karena itu, ada pepatah yang menyebutkan bagaimanapun pintarnya peserta didik, maka tidak mungkin dapat mengalahkan pintarnya guru. Namun, dalam abad teknologi dan informasi sekarang ini, pepatah tersebut sudah mengalami anomali, karena peserta didik dapat mempelajari ilmu pengetahuan dari berbagai sumber. Namun demikian, bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Perkembangan teknologi informasi yang notabene bisa memudahkan manusia mencari dan mendapatkan informasi dan pengetahuan, tidak mungkin dapat mengganti peran guru. Peran guru

yang mesti dilaksanakan adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator.<sup>20</sup>

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, namun perubahan tingkah laku tersebut tidak serta merta dapat diamati karena berhubungan dengan sistem syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba.<sup>21</sup> Oleh sebab itu, terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri, atau para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*). Namun demikian, perubahan ini dapat diamati apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.<sup>22</sup>

Efektivitas pembelajaran atau belajar tidaknya seseorang tidak hanya dapat dilihat dari aktivitasnya, tetapi dapat dilihat dari segi adanya perubahan tingkah laku dari sebelum dan sesudah terjadi proses pembelajaran. Seorang peserta didik seperti aktif belajar seperti memperhatikan guru, rapinya membuat catatan, belum tentu ia belajar dengan baik manakala tidak mampu menunjukkan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku di sini merujuk pada perubahan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik. Proses yang dilalui oleh peserta didik selama pembelajaran memiliki komponen yang kompleks yang menyangkut tujuan, isi/materi, metode, media, dan alat evaluasi. Kesemua komponen itu saling bersinergi satu sama lain. Model ADDIE yang digunakan dalam proses pembelajaran memperhatikan tujuan, isi, metode, media, dan evaluasi.

---

<sup>20</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h.185

<sup>21</sup> Holstein, Herman, *Murid Belajar Mandiri*, (Bandung: Remadja Karya, 1999), h.197

<sup>22</sup> Holstein, Herman, *Murid...* h.198

Semua komponen tersebut terintegrasi dalam sistem proses pembelajaran. Sebagai suatu sistem perlunya analisis berbagai komponen yang membentuk sistem proses pembelajaran.

### 3. Tahapan Model ADDIE dalam pembelajaran

Dalam pembahasan selanjutnya peneliti memberikan sebuah gambaran mengenai model pembelajaran ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *analysis, Design, Development, implementation, Evalaution*. Kelima tahapan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan tahapan lain. Gambaran singkat mengenai kelima tahapan dalam model pembelajaran ADDIE dapat dituliskan sebagai berikut.

#### a. *Analysis* (analisis).

Analisis merupakan tahap pertama dari model pembelajaran ADDIE. Analisis merupakan kemampuan dalam menguraikan dan menjelaskan keterkaitan komponen yang terdapat didalamnya. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahmi prosesnya, untuk hal lain memahmi cara kerjanya, untuk hal lain memahmi sistematikanya.<sup>23</sup>

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis

---

<sup>23</sup> Sahabuddin, *Mengajar dan Belajar*, (Makassar:UNM, 2007), H.103

kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan proses pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.<sup>24</sup>

Kemudian apabila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Untuk membuat item tes kecakapan analisis perlu mengenal berbagai kecakapan yang termasuk klarifikasi analisis. Menurut Sujana klarifikasi yang dimaksud yaitu:<sup>25</sup>

- 1) Dapat mengklarifikasi kata-kata, frase-frase, atau pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan analisis dengan menggunakan kriteria analitik tertentu
- 2) Dapat meramalkan sifat-sifat khusus tertentu yang tidak disebutkan secara jelas.
- 3) Dapat meramalkan kualitas, asumsi, atau kondisi yang implisit atau yang perlu ada berdasarkan kriteria dan hubungan materinya.
- 4) Dapat mengetengahkan pola,tata atau pengaturan materi menggunakan kriteria seperti relevansi, sebab akibat dan peruntutan.

---

<sup>24</sup> adirman,*interaksi dan motivasi belajar mengajar*,( Jakarta:Raja Grafik Persada,2007), h. 274

<sup>25</sup> Nana Sujana,*penilaian Hasil Belajar Mengajar*,( Bandung:Sinar Baru Algesindo,2004), h. 96

- 5) Dapat mengenal organisasi, prinsip-prinsip organisasi dan pola-pola materi yang dihadapinya.
- 6) Dapat meramalkan sudut pandang, kerangka acuan dan tujuan materi yang dihadapinya.

b. *Design* (perancangan).

Desain merupakan langkah kedua dari model pembelajaran ADDIE. Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan proses pelaksanaannya. Sebagai ilmu merupakan menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian serta pengelola situasi memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.<sup>26</sup> Sementara itu desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistemik yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk mejamin kualitas pembelajaran. Pertanyaan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Bandung: Rineka Cipta, 2003), h.112

<sup>27</sup> Muhibbin, Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 79.

Istilah desain bermakna adanya keseluruhan, struktur, kerangka atau outline dan sistematika kegiatan.<sup>28</sup> Selain itu desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematis yang dilakukan sebelum tindakan pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan.<sup>29</sup> Upaya untuk mendesain proses pembelajaran agar menjadi sebuah kegiatan yang efektif dan menarik disebut dengan istilah desain sistem pembelajaran atau *Instructional System Design* (ISD). Definisi lain tentang sistem pembelajaran yaitu proses yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran.<sup>30</sup>

Desain sistem pembelajaran lazimnya dimulai dari kegiatan analisis yang digunakan untuk menggambarkan masalah pembelajaran yang sesungguhnya yang perlu dicari solusinya. Setelah dapat menentukan masalah yang sesungguhnya maka langkah selanjutnya adalah menentukan alternatif solusi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Desain sistem pembelajaran merupakan kegiatan berisi sejumlah subproses yang telah diketahui dan saling terkait. Setiap jenis hasil belajar memerlukan kondisi belajar yang juga berbeda. Misalnya, belajar memecahkan masalah (*problem solving*) tidak akan dapat berlangsung efektif tanpa melibatkan siswa dengan masalah yang sedang dihadapi. Setiap bantuan belajar yang diberikan kepada siswa (*learning support*) memerlukan desain atau rancangan yang spesifik.

Seorang perancang pembelajaran perlu menentukan polusi yang tepat dari berbagai alternatif yang ada. Selanjutnya, ia dapat menerapkan solusi tersebut untuk

<sup>28</sup> Suryabrata, Sumardi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), h. 107

<sup>29</sup> Duwi, Priatno, *Mandiri Belajar SPSS*, (Jakarta: PT Buku Kita, 2009), h. 204

<sup>30</sup> Syaiful, Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 51.

mengatasi masalah yang dihadapi. Evaluasi merupakan langkah selanjutnya yang dan diterapkan dapat berperan efektif dan efisien dalam mengatasi masalah. Hasil dari proses desain sistem pembelajaran berupa cetak biru yang berisi rancangan sistematis dan menyeluruh dari sebuah aktivitas atau proses pembelajaran. Rancangan atau desain tersebut diaplikasikan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Pada langkah desain, pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Hal ini merupakan inti dari langkah analisis, yaitu mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.<sup>31</sup>

- 1) Melaksanakan analisis kebutuhan
- 2) Merancang kurikulum atau program
- 3) Memilih dan menggunakan berbagai teknik untuk menetapkan materi pembelajaran atau pelatihan
- 4) Mengidentifikasi dan membuat deskripsi tentang deskripsi target populasi atau *audience*.
- 5) Menganalisis karakteristik lingkungan
- 6) Menganalisis lingkungan atau tempat berlangsungnya program pembelajaran atau pelatihan
- 7) Menganalisis karakteristik teknologi yang tersedia dan teknologi yang telah berkembang serta pemafaatannya dalam lingkungan belajar

---

<sup>31</sup> Mutjiono, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 24

8) Menganalisis unsur- unsur situasional sebelum membuat rancangan solusi yang bersifat final.

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah penting yang perlu diperhatikan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau (*learning experience*) yang dimiliki siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan performa (*performance gap*) yang terjadi pada diri siswa. Kesenjangan kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah perbedaan yang diamati (*observable*) antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa. Dengan kata lain, kesenjangan menggambarkan perbedaan kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang ideal.<sup>32</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi pengetahuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang perlakuan berbasis media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipadu oleh guru, atau latar berbasis komunitas.

---

<sup>32</sup> J. Sopah, *Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar*, Jurnal diakses pada tanggal 2 Agustus 2018

### c. *Development* (Pengembangan).

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan dalam pembelajaran ADDIE pengembang adalah proses mewujudkan *blueprint* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia itu perlu dikembangkan atau diperlukan model cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran. Semua harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi formatif. Karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, memodifikasi bahan ajar *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.<sup>33</sup>

Pengadaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik atau *learning outcomes* yang telah dirumuskan. Langkah pengembangan, dengan kata lain, mencakup memilih dan menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi dalam pembelajaran. Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu :

- 1) Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

---

<sup>33</sup> Winkel, *psikologi pengajaran*, (Yogyakarta:Media abadi,2009), h.57

- 2) Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. *Implementation* (implementasi atau pelaksanaan).

Implementasi atau penyampaian materi merupakan langkah keempat dalam model pembelajaran ADDIE. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Langkah implementasi sering diasiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa.<sup>34</sup> Tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisi desain dan pengembangan, adalah sebagai berikut.

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

e. *Evaluation* (evaluasi/penilaian).

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi bagi guru merupakan alat untuk mengetahui apakah yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa. Untuk memonitor kemajuan siswa sebagai individu maupun sebagai kelompok, untuk merekam apa yang telah siswa capai dan untuk membantu siswa dalam

---

<sup>34</sup> M,yamin, *Standarisasi Kinerja Guru*,(Jakarta:Gaung Persada Pers,2010), h.118

belajar, sehingga mengetahui siswa mana yang dapat melanjutkan pelajarannya dan siswa-siswa yang belum. Bagi siswa, evaluasi merupakan umpan balik tentang kelebihan dan dan kelemahan yang dimiliki, dapat mendorong belajar lebih baik akan meningkatkan motivasi belajar.<sup>35</sup>

Proses belajar dapat sukses apabila memenuhi kriteria, yakni siswa melakukan interaksi dengan sumber belajar dengan intensif, melakukan latihan untuk penguasaan kompetensi memperoleh umpan balik segera setelah melakukan proses belajar, menerapkan kemampuan dalam konteks nyata, melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.<sup>36</sup>

Evaluasi merupakan proses yang kontinu dimana hasil pengetahuan yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan hasil-hasil penilaian sebelum dan sesudahnya.<sup>37</sup> Mengingat begitu beratnya situasi dalam proses pembelajaran maka sebagai seorang pendidik, guru perlu mengadakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemajuan yang dicapai siswa. Evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi juga oleh siswa untuk mengevaluasi diri mereka sendiri. Hal tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih baik lagi dari sebelumnya agar mencapai hasil yang maksimal. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Pada langkah analisis misalnya, proses evaluasi dilakukan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa setelah

---

<sup>35</sup> Mohamad Surya, *strategi kognitif dalam proses pembelajaran* (Garut: STKIP Garut Press, 2014), h. 104

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 83

<sup>37</sup> Trianto, *Model -Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2007), h. 90

mengikuti proses pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.<sup>38</sup>

Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal yaitu :

- 1) Sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- 2) Peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, dan
- 3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Dari beberapa uraian mengenai komponen-komponen pembelajaran ADDIE tersebut di atas maka model pembelajaran ADDIE ini dapat digunakan oleh guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik yang tentunya model pembelajaran ADDIE ini perlu dilakukan sejak awal, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.<sup>39</sup> Dalam artian model pembelajaran ini digunakan sejak guru merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk RPP( rencana program pembelajaran) yang merupakan program guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga RPP tersebut sudah mengandung komponen-komponen dalam pembelajaran ADDIE tersebut

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ADDIE**

- a. Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis.

<sup>38</sup> Pribadi, Benny A., *Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 47

<sup>39</sup> Sabri, Ahmad. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching* ( Padang: Quantum Teaching, 2010), h.49

Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik. Selain itu, kelebihan lainnya terdiri dari:

- 1) Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran.
  - 2) Uraianya tampak lebih lengkap dan sistematis.
  - 3) Dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.<sup>40</sup>
- b. Kekurangan model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama.

Dalam tahap analisis ini pendesain/pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya.<sup>41</sup>

## **B. Pendidikan Agama Islam (PAI)**

<sup>40</sup> Benny. A Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : Dian Rakyat, 2013) h. 16

<sup>41</sup> Benny. A Pribadi, Model Desain..., h. 17.

## 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Ada dua sisi yang dapat kita gunakan untuk memahami pengertian agama Islam, yaitu sisi kebahasaan dan sisi perisilahan. Kedua sisi pengertian tentang Islam dapat dijelaskan sebagai berikut. Dari segi kebahasaan Islam berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata *salima* yang mengandung arti selamat, sentosa dan damai. Dari kata *salima* selanjutnya di ubah menjadi bentuk *aslama* yang berarti berserah diri masuk ke dalam kedamaian.<sup>42</sup>

Sampai saat ini, antara pendidikan Islam dengan Pendidikan Agama Islam terkadang tidak bisa dibedakan bahkan dipersamakan keduanya. Padahal sesungguhnya kedua istilah ini sangat berbeda, untuk itu perlu dilakukan perbedaan pengertian kedua istilah tersebut. Pendidikan Agama merupakan salah satu subjek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan bergama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu.<sup>43</sup>

Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, *al- ta'lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta'dib*, *al -a'lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan keterampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh pendidikan dan *al-ta'dib* lebih condong pada proses pendidikan yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral peserta didik.<sup>44</sup> Namun, kata

<sup>42</sup> Muhammad Ali, *Islamologi (Dinul Islam)*, (Jakarta: PT Ikhtiar Baru Van Hover, 2006), h.10

<sup>43</sup> Chabib Thoha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1999), h. 1.

<sup>44</sup> Samsul Nizar, *Pengantar Dasar -Dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pertama, 2001), h. 86-88.

pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan,” *tarbiyah*” yang berarti pendidikan.<sup>45</sup>

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa pendidikan islam yaitu sistem pendidikan yang islami yang teori - teorinya disusun berdasarkan Al-quran dan hadist. Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah nama kegiatan dalam mendidkkan islam. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai nama sebuah bidang studi dalam satuan organisasi pendidikan islam. Dengan demikian Pendidikan Agama Islam sejajar dengan mata pelajaran lainnya seperti, IPA, Matematika, Sejarah dan sebagainya.<sup>46</sup>

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-quran dan hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).<sup>47</sup>

Dari uraian diatas dapat ditarik sebuah sintesa bahwa Pendidikan Agama Islam adalah nama dari sebuah mata pelajaran sekaligus sistem pendidikan yang islami yang berdasar pada Al-Qur'an dan hadits yang digunakan dalam setiap jenjang pendidikan.

## 2. Fungsi Pendidikan Agama Islam

<sup>45</sup>Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, ( Jakarta: Kalam Mulia, 2013), h 13.

<sup>46</sup>Sulistyarini, *Esensi Manajemen Pendidikan Islam*, ( Yohyakarta :Teras,2014), h. 77.

<sup>47</sup>Rahman Nasarudin, *Manajemen Pembelajaran, Implementasi Konsep, Karakteristik Dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, ( Cet. I, Yogyakarta : Pustaka Pelicaha, 2009), h.12.

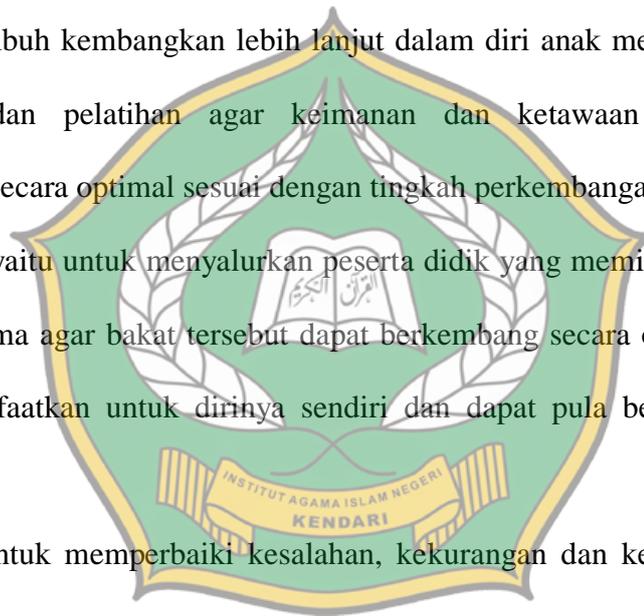
Pendidikan sebagai usaha membentuk pribadi manusia harus melalui proses yang panjang, dengan hasil yang tidak dapat diketahui dengan segera, berbeda dengan membentuk benda mati yang dapat dilakukan sesuai dengan keinginan pembuatnya dalam proses pembentukan tersebut diperlukan suatu perhitungan yang matang dan hati-hati berdasarkan pandangan dan pikiran-pikiran atau teori yang tepat sehingga kegagalan atau kesaahan-kesalahan langkah pembentuknya terhadap peserta didik dapat dihindarkan. Oleh karena itu, lapangan tugas dan sasaran pendidikan adalah makhluk yang sedang tumbuh dan berkembang yang mengandung berbagai kemungkinan. Bila salah membentuk, maka akan sulit memperbaikinya.

Pendidikan Agama Islam memberikan bahan informasi tentang pelaksanaan Pendidikan Agama Islam tersebut. Ia memberikan bahan masukan yang berupa (*input*) kepada ilmu ini, mekanisme proses kependidikan Islam dari segi operasional dapat dipersamakan dengan proses mekanisme yang berasal dari penerimaan *input* (bahan masukan), lalu di proses dalam kegiatan pendidikan (dalam bentuk kelembagaan atau non kelembagaan yang disebut *truput*. Kemudian berakhir pada *output* (hasil yang diharapkan). Dari hasil yang diharapkan itu timbul umpan balik (*feed back*) yang mengoreksi bahan masukan (*input*). Mekanisme proses semacam ini berlangsung terus selama proses kependidikan terjadi. Semakin banyak diperoleh bahan masukan (*input*). Dari pengalaman operasional itu, maka semakin berkembang pula Pendidikan Agama Islam.

Secara umum fungsi Pendidikan Agama Islam dapat dibagi kedalam lima bagian yaitu, fungsi pengembangan, fungsi penyaluran, fungsi perbaikan, fungsi

pencegahan, dan fungsi penyesuaian. Fungsi Pendidikan Agama Islam ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Pengembangan*, yaitu untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama – tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orangtua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkah perkembangannya.
- b) *Penyaluran*, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan dapat pula bermamfaat untuk orang lain.
- c) *Perbaikan*, untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- d) *Pencegahan*, yaitu untuk menangkal hal-hal yang negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia indonesia seutuhnya.
- e) *Penyesuaian*, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik,mauoun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya



sesuai dengan ajaran Islam. Dan fungsi lainnya adalah memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.<sup>48</sup>

Dari beberapa uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah berfungsi untuk memberikan bahan masukan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam disatukan pendidikan yang menyangkut pengembangan keimanan, penyaluran bakat peserta didik, perbaikan ahlak dan moral, pencegahan perbuatan negatif dan penyesuaian lingkungan.

### 3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pada prinsipnya tujuan pendidikan Islam adalah menginginkan sebuah keberhasilan ketika selesai mempelajari Islam. Senada dengan ungkapan ini, Zakiyah Darajat mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam itu adalah sesuatu yang diharapkan terjadi setelah usaha itu selesai dilaksanakan.<sup>49</sup> Sedangkan Arifin mengatakan tujuan itu bisa jadi menunjukkan kepada futuri (masa depan) yang terletak suatu jarak tertentu yang tidak dapat dicapai kecuali dengan usaha melalui proses tertentu.<sup>50</sup>

Pendidikan Agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga peserta didik bisa menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>51</sup>

---

<sup>48</sup>Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Cet. Ke-3, Jakarta: Kalam Mulia 2001), h. 3.

<sup>49</sup>Zakiyah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, ( Jakarta: Kalam Mulia, 2013), h 65.

<sup>50</sup>M Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), h.22.

<sup>51</sup>M. Arifin, *Ilmu Pendidikan....*, h. 23.

Oleh karena itu, tujuan akhir Pendidikan Agama Islam adalah membina manusia agar menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah, baik secara individual maupun komunal dan sebagai umat seluruhnya. Setiap orang semestinya menyerahkan diri kepada Allah karena penciptaan jin dan manusia oleh Allah adalah menjadi hamba-Nya yang memperhambakan diri (beribadah) kepada-Nya.<sup>52</sup> Allah SWT menjelaskan hal ini melalui firman-Nya dalam QS Al -Dzaariyat ayat 56 yang berbunyi :

لِيَعْبُدُونَ إِلَّا وَالْإِنْسَانَ الْجِنَّ خَلَقْتُ وَمَا

Terjemahannya:

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”.

Dengan demikian, tujuan pendidikan Islam jika diringkas adalah mendidik manusia agar menjadi hamba Allah seperti Nabi Muhammad Saw. Sifat-sifat yang harus melekat pada diri hamba Allah itu adalah sifat-sifat yang tercermin dalam kepribadiannya.

Peserta didik yang telah mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam dapat digambarkan sebagai sosok individu yang memiliki keimanan, komitmen, ritual dan sosial pada tingkat yang diharapkan. Menerima tanpa keraguan sedikitpun akan kebenaran ajaran Islam, bersedia untuk berperilaku atau memperlakukan obyek keagamaan secara positif, melakukan perilaku ritual dan sosial keagamaan secara

<sup>52</sup>Baihaqi AK, *Mendidik Anak dalam Kandungan Menurut Ajaran Pedagogis Islam*, (Cet. I, Jakarta: Darul Ulum Press, 2000), h. 14.

positif, melakukan perilaku ritual dan sosial keagamaan yang digariskan dalam ajaran agama islam.<sup>53</sup>

#### 4. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dalam struktur kurikulum di Indonesia merupakan bagian dari pendidikan agama. mengenai pengertian Pendidikan Agama Islam sendiri banyak para pakarpendidika yang memberikan definisi secara berbeda, namun memiliki kesamaan persepsi yaitu sebagai bentuk usaha dari orang dewasa yang betakwa secara sadar memberi bimbingan dan asuhan dan jasmani maupun rohani terhadap anak didik agar nantinya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam dan menjadikannya sebagai pandangan hidup menuju terbentuknya kepribadian utama.

Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai dari dua sisi, yaitu: *pertama*, Pendidikan Agama Islam sebagai sebuah mata pelajaran seperti dalam kurikulum umum (SD, SMP, dan SMA). *Kedua*, Pendidikan Agama Islam sebagai berlaku sebagai rumpun peajaran yang terdiri atas mata pelajaran Aqidah akhlak, Fikih, Qur'an Hadits, dan Sejarah Kebudayaan Islam seperti yang di ajarkan di Madrasah (MI, MTs dan Ma).

Pendidikan Agama Islam mempunyai peranan penting dalam penyadaran nilai-nilai ajaran Islam kepada peserta didik. Muatan mata pelajaran yang mengandung nilai, moral, dan etika menempatkan Pendidikan Agama Islam pada posisi terdepan dalam pengembangan moral beragama siswa. Hal ini sekaligus

---

<sup>53</sup>Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), h 7.

berimplikasi pada tugas-tugas guru Pendidikan Agama Islam yang kemudian dituntut lebih banyak perannya dalam penyadaran nilai-nilai keagamaan.<sup>54</sup>

Tugas guru Pendidikan Agama Islam kebanyakan terjebak pada fungsi mengajar saja, bukan pada fungsi mendidik. Padahal mengajar hanyalah salah satu fungsi dari mendidik. Jangkauan dari fungsi mendidik meliputi dimensi *transfer of knowledge* (transfer pengetahuan), sekaligus *transfer of values* (transfer nilai-nilai) ke dalam diri peserta didik, baik pada ranah kognitif, Afektif dan psikomotor sebagai bentuk amaliah sebuah proses pembelajaran.

Dengan demikian jelas bahwa Pendidikan Agama Islam dalam dimensi keilmuan yang dibelajarkan mempunyai ruang lingkup pembahasan, yaitu meliputi aspek-aspek sebagai berikut: Al Qur'an Hadits, Aqidah, Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam proses pembelajarannya Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya. Penekanan ini sebagai bentuk internalisasi nilai kepada peserta didik untuk dapat mempelajari, menghargai, menghormati, meyakini dan mengamalkan ajaran Islam yang sarat nilai yang substansi nilainya dikemas dalam aspek-aspek ruang lingkup materi pelajaran.

---

<sup>54</sup> Mujtahid, *Reformasi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN Press 2011), h. 144.

## 5. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan anatar hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan makhluk lainnya dalam lingkungannya.<sup>55</sup> Ruang lingkup pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek-aspek pengajaran Agama Islam karena materi yang terkandung didalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Apabilah dilihat dari segi pembahasannya maka ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah adalah:

### a) Pengajaran keimanan

Pengajaran keimanan berarti proses belajar mengajar tentang aspek kepercayaan, dalam hal ini tentunya kepercayaan menurut ajaran Agama Islam, inti dari pengajaran ini adalah rukun Islam. Dalam pengajaran keimanan ini menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai asmaul husnah sesuai dengan peserta didik.

### b) Pengajaran akhlak

Pengajaran akhlak adalah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kegudupannya, pengajaran ini berarti proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak baik. Dalam pembelajaran ini menekankan pada sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.

### c) Pengajaran Ibadah

---

<sup>55</sup> Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* ( Jakarta: Kalam Mulia, 2005), h. 49

Pengajaran ibadah adalah pengajaran tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya, tujuan pengajaran ini agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar. Mengerti segala bentuk ibadah dan pelaksanaan ibadah.

d) Pengajaran fiqh

Pengajaran fiqh pengajaran yang menyampaikan tentang segala bentuk-bentuk hukum Islam bersumber pada Al-quran, sunnah, dan dalil-dalil yang lain. Tujuan pengajaran ini adalah agar mengetahui dan melaksanakan tentang hukum-hukum dan melaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran ini menekankan pada cara melakukan ibadah dan muamalah yang baik dan benar.

e) Pengajaran Al-quran

Pengajaran Al-quran adalah pengajaran yang berarti agar siswa dapat mengetahui Al-quran dan mengerti kandungan yang terdapat pada setiap ayat - ayat Al-quran akan tetapi dalam prakteknya hanya ayat tertentu yang di masukan dalam materi Pendidikan Agama Islam disesuaikan dengan pengajarannya.



f) Pengajaran Sejarah Islam

Tujuan pengajaran sejarah Islam ini agar siswa dapat mengetahui tentang pertumbuhan dan perkembangan Agama Islam dari awalnya sampai dengan sekarang sehingga dapat mengenal dan mencintai Agama Islam.<sup>56</sup>

### C. Kajian Relevan

---

<sup>56</sup> Munardji, *ilmu pendidikan islam*, (Bandung: PT Bina Ilmu, 2004), h.7

Ada beberapa tulisan yang berhubungan dengan penelitian karya tulis ini yang menjadi bahan pustaka bagi peneliti dalam rangkai penelitian tesis ini diantaranya :

1. Penelitian Siswono tentang “Perancangan E-learnig dengan Pendekatan ADDIE (Kasus : Mata Pelajaran Bahasa Inggris –SD IPEKA Tomang” pada tahun 2010. Menjelaskan terkait masalah yang dihadapi SD IPEKA Tomang saat ini adalah target yang diharapkan dalam mata pelajaran bahasa Inggris tidak terpenuhi<sup>57</sup>. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang memahami bagian-bagian penting dari bahasa Inggris yang tercermin dalam pembuatan kalimat atau mengarang. Sehingga guru kesulitan menjelaskan tentang penggunaan Grammar kepada siswa yang menjadi dasar dalam pembuatan kalimat. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SD IPEKA Tomang dengan menambahkan atau menggantikan media pengantaran yang ada, yaitu menggunakan media komputer dalam melakukan analisis dan perancangan E-learning menggunakan pendekatan ADDIE model. Dalam penelitiannya baru dilaksanakan pada tahap analysis, design, dan developmen. Tahap analysis menggunakan pendekatan Gap analysis untuk memahami kebutuhan akan Elearning.<sup>58</sup>
2. Penelitian Laksmi Dewi tentang “Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika” pada tahun 2018. Studi ini merupakan kajian tentang rancang bangun pembelajaran yang dapat

---

<sup>57</sup> Siswono. *Perancangan E-learnig dengan Pendekatan ADDIE (Kasus : Mata Pelajaran Bahasa Inggris –SD IPEKA Tomang*. 2010.

<sup>58</sup> Muhammad Sholeh, “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Digital dan Komputer*, 2012 h.iii

dikembangkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya berkaitan dengan peningkatan kemampuan berfikir kritis mahasiswa untuk menjadi pustakawan yang beretika. Pengembangan desain pembelajaran ini menggunakan pendekatan model ADDIE. Langkah kegiatan diawali dengan kegiatan analysis yaitu mengidentifikasi penyebab yang mungkin pada sebuah kesenjangan untuk kerja. Design yaitu menguji dan memeriksa peforman yang diharapkan dengan menggunakan metode pengujian yang tepat. Developmen, yaitu kegiatan yang menghasilkan dan memfalidasi sumber daya yang terpilih. Implementation yaitu kegiatan mempersiapkan lingkungan belajar dan mengikut sertakan siswa. Evaluation yaitu untuk menilai kualitas proses dan produk pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi.<sup>59</sup>

3. Penelitian Slamet Tri Wibowo tentang “Pengembangan Dan Implementasi Multimedia Pembelajaran Berbasis WEB Pada Mata Pelajaran Pneumatik Kelas XI SMKN 3 Yogyakarta” pada tahun 2013. Serupa dengan penelitian yang saya kembangkan yaitu menerapkan jenis penelitian research & development. Slamet Tri Wibowo menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development & Implementation, Evaluation), merupakan metode yang saya gunakan dalam melakukan tahap penelitian pengembangan. Memiliki perbedaan dalam media yang dikembangkan, pada penelitian Slamet Tri Wibowo mengembangkan multimedia berbasis WEB pada mata pelajaran pneumatik, saya mengembangkan

---

<sup>59</sup>Laksmi Dewi, *Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika*. 2018

multimedia interaktif berbasis software bantu pada mata pelajaran gambar teknik.<sup>60</sup>

4. Penelitian Muhammad Sholeh tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Digital dan Komputer” pada tahun 2012. Mempunyai kesamaan dengan penelitian saya yang menerapkan jenis penelitian research & development (penelitian & pengembangan), serta mengembangkan jenis multimedia berbasis interaktif serupa dengan jenis pengembangan multimedia interaktif yang saya kembangkan. Materi yang dikembangkan adalah Dasar Elektronika Digital dan Komputer, mempunyai perbedaan dengan materi yang saya kembangkan yaitu Gambar Teknik.<sup>61</sup>
5. Penelitian Lutfidwianto tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Macroflash Autocad Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Sistem Cad Siswa Kelas XI” pada tahun 2009. Serupa dengan penelitian saya yaitu menerapkan jenis penelitian research & development. Dan memiliki kesamaan yaitu mengembangkan multimedia berbasis software bantu, namun mempunyai perbedaan yang terletak pada penggunaan software bantu. Lutfidwianto menggunakan software bantu yang bernama Macromedia Flash, saya menggunakan software bantu yang bernama Macromedia Director MX 2004.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Slamet Tri Wibowo, *Pengembangan Dan Implementasi Multimedia Pembelajaran Berbasis WEB Pada Mata Pelajaran Pneumatik Kelas XI SMKN 3 Yogyakarta*, 2013. h.ii

<sup>61</sup> Muhammad Sholeh, “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Digital dan Komputer*”, 2012 h.iii

<sup>62</sup> Lutfidwianto, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Macroflash Autocad Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Sistem Cad Siswa Kelas XI*, 2009 h.iii

6. Penelitian yang dilakukan Yudi Hartanto dengan judul Jurnal “ Implementasi Model ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ruang Dimensi Tiga “. <sup>63</sup> Dari pengolahan data awal hasilbelajar matematika di peroleh rata-rata 72.188 dan standar deviasi 7.822 sedangkan data akhir hasil belajar matematika diperoleh dengan rata-rata 75.156 dan standar deviasi 8.411. dari hasil perhitungan hipotesis dengan uji t diperoleh nilai  $t_{abs}$  2.947 dan  $t_{tabel}$  1.645 pada taraf signifikan 0.05. karena  $t_{abs} > t_{tabel}$  atau  $2.947 > 1.645$  maka ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai akhir hasil belajar siswa lebih besardari pada rata – rata nilai awal hasil belajar siswa.

Secara umum telah banyak tulisan dan penelitian yang membahas tentang kajian ini, namun perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian sehingga penelitian yang dilakukan tidak mengulang dari penelitian sebelumnya. Dalam penelitian “ Implementasi model Pembelajaran ADDIE pada mata pelajaran Agama Islam di SMP Negeri 20 Konsel”, dilakukan untuk mencari informasi tentang perencanaan model pembelajaran ADDIE, implementasi model pembelajaran ADDIE faktor penghambat dan faktor pendukung dalam implementasi model pembelajaran ADDIE, yang dilakukan guru PAI.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Model Pembelajaran ADDIE adalah sebuah rangkaian proses desain instruksional yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development,*

---

<sup>63</sup>Yudi Hartanto, *Implementasi Model ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ruang Dimensi Tiga*, (Surabaya:Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.2015),h.iii

*implementation and evaluation*. Kelima tahapan tersebut adalah panduan bagi para pembuat konten e-learning dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif.

Perencanaan analisis yaitu suatu proses mendefinisikan yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, *output* yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, indentifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Selanjutnya tahap desain dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Ibarat bangunan maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blue-print*) di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun teks, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya.

Tahap perencanaan pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan suatu perangkat lunak berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan begitu pula

halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi lebih tepatnya evaluasi formatif karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.

Selanjutnya tahap pelaksanaan implementasi yaitu langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus di instal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan dibuat tertentu dan juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

Terakhir pelaksanaan tahap evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena ujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu dicoba dari produk yang kita kembangkan pada tahap pengembangan mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.

Faktor pendukung dan penghambat dalam tahap pelaksanaan implementasi yaitu dalam suatu pembelajaran diantaranya adalah sikap mental pendidik, kemampuan pendidik, media, kelengkapan kepustakaan, serta pendidik perlu memahami dan menguasai inovasi pembelajaran sehingga mempunyai kesiapan mental dan kecakapan untuk melaksanakan berbagai pendekatan dan model pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan kemampuan tersebut pendidik akan mampu mengatur peserta didik dengan segala macam perbedaan yang dimilikinya.

Adapun faktor penghambat dalam proses implementasi antara lain kesulitan dalam menghadapi karakteristik peserta didik, perbedaan individu yang meliputi intelegansi, watak dan latar belakang, kesulitan dalam menyesuaikan materi pelajaran serta kesulitan dalam mengadakan evaluasi dan pengaturan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui implementasi model pembelajaran ADDIE pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 20 Konawe Selatan lebih komprehensif. Adapun bagan alur kerangka berfikir pada penelitian ini disajikan pada gambar berikut ini:

**Diagram Kerangka Berfikir**

